

图 1

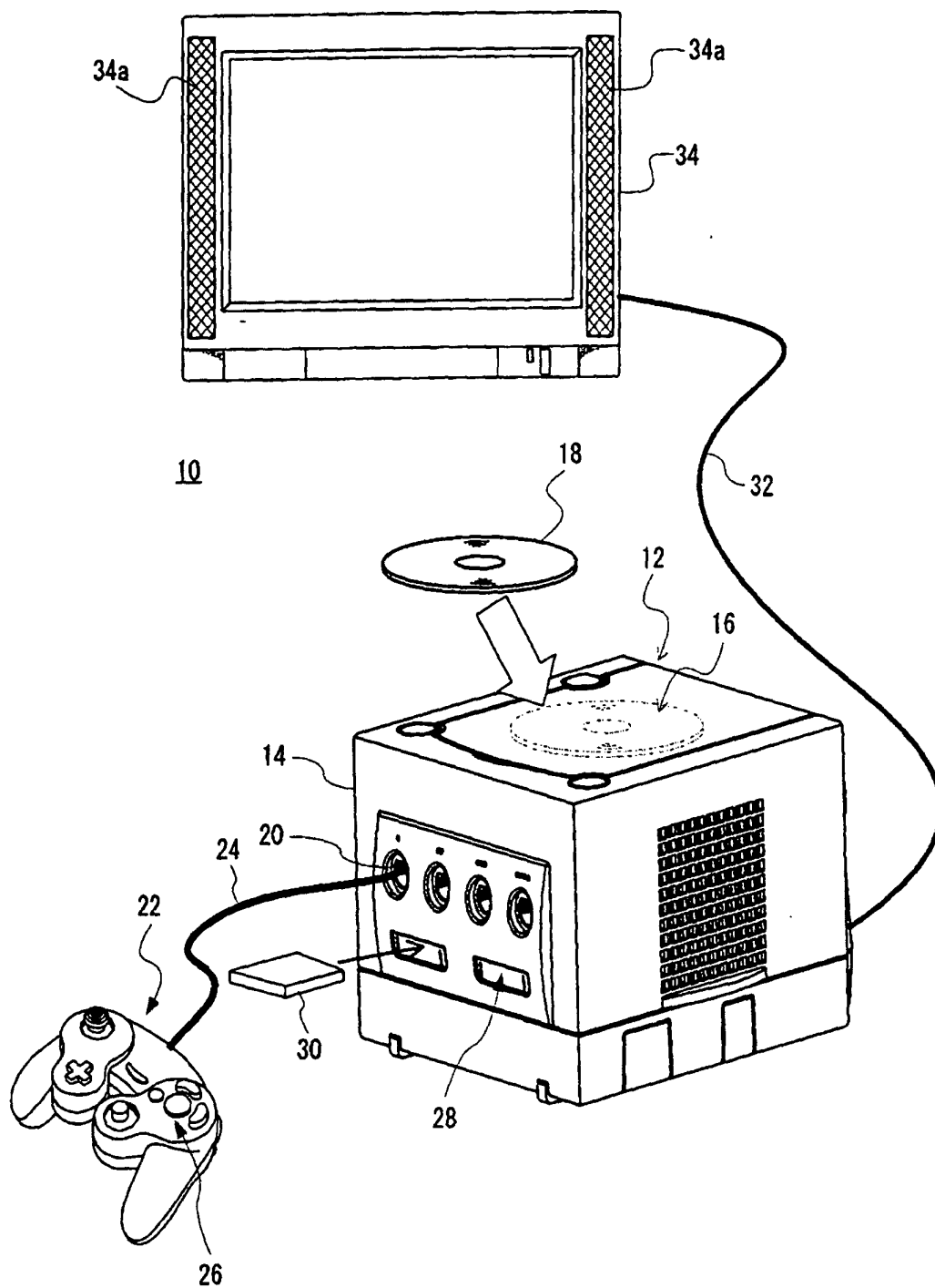


図 2

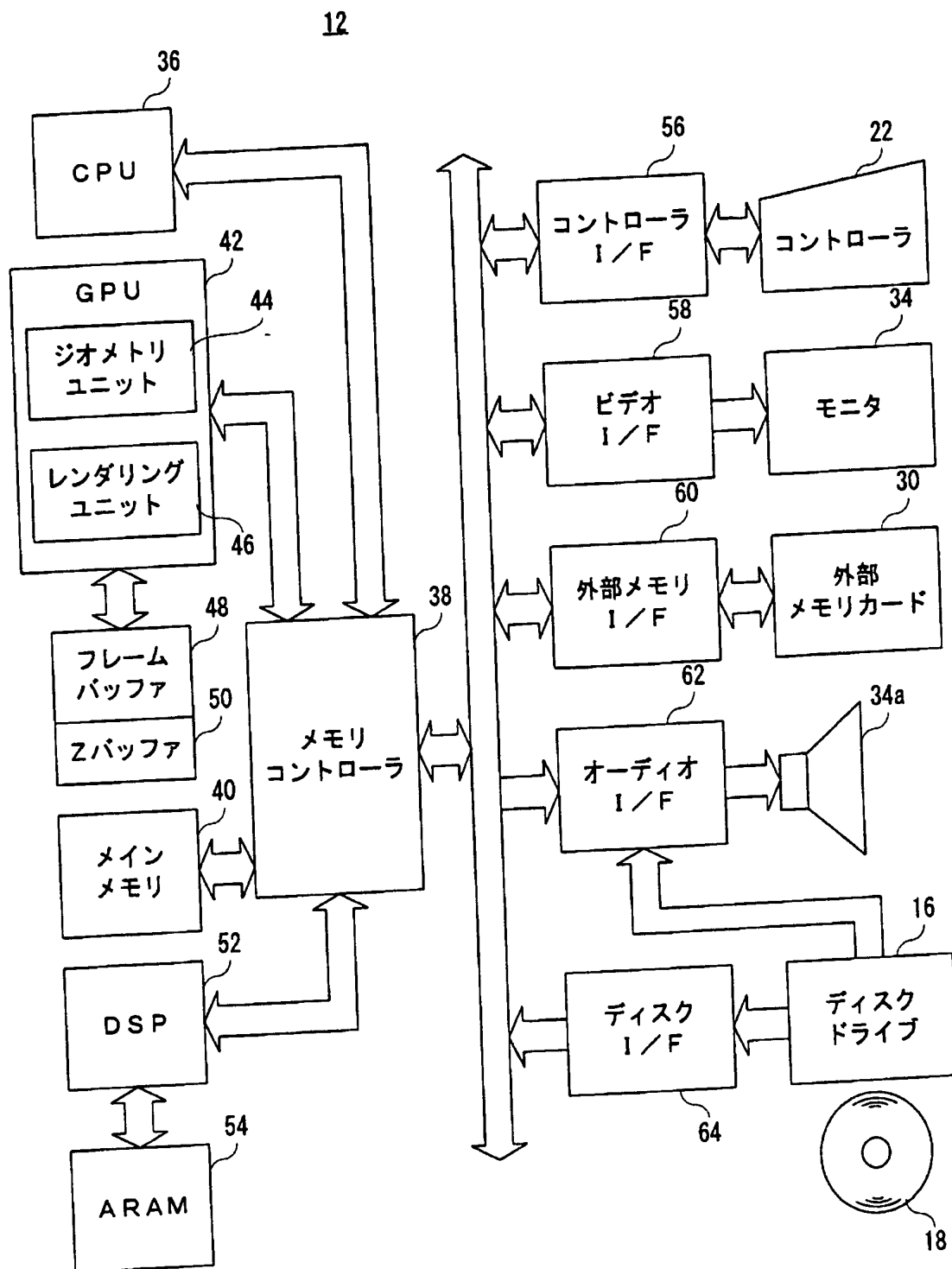


図 3

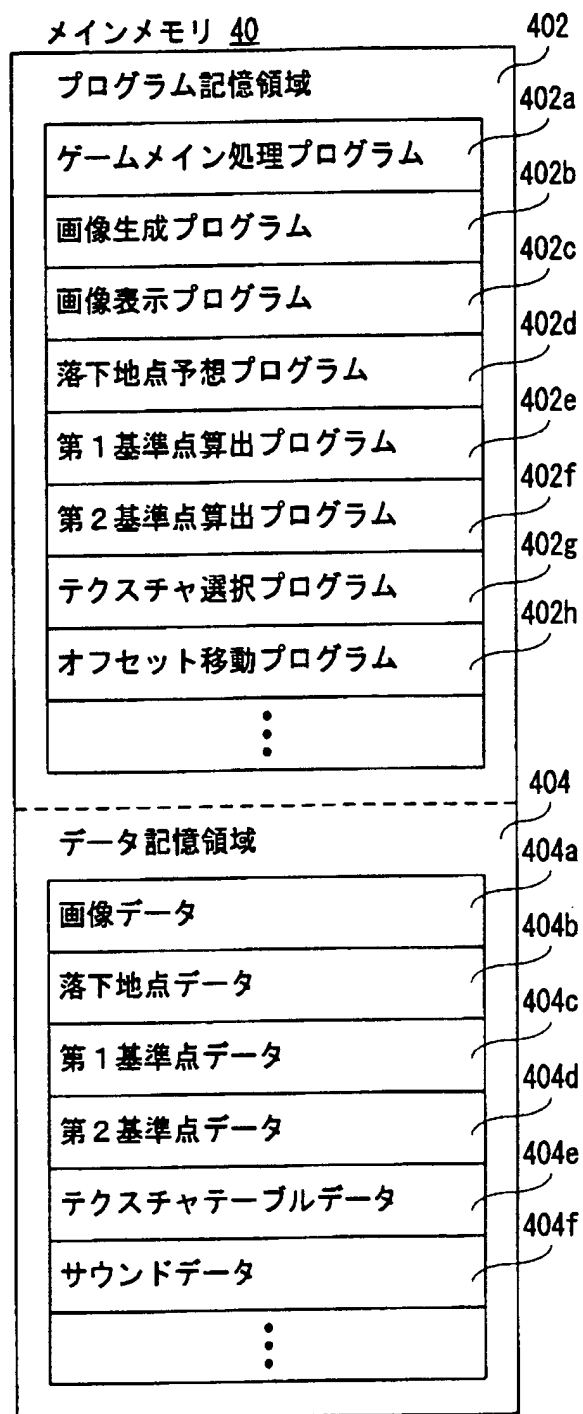


图 4

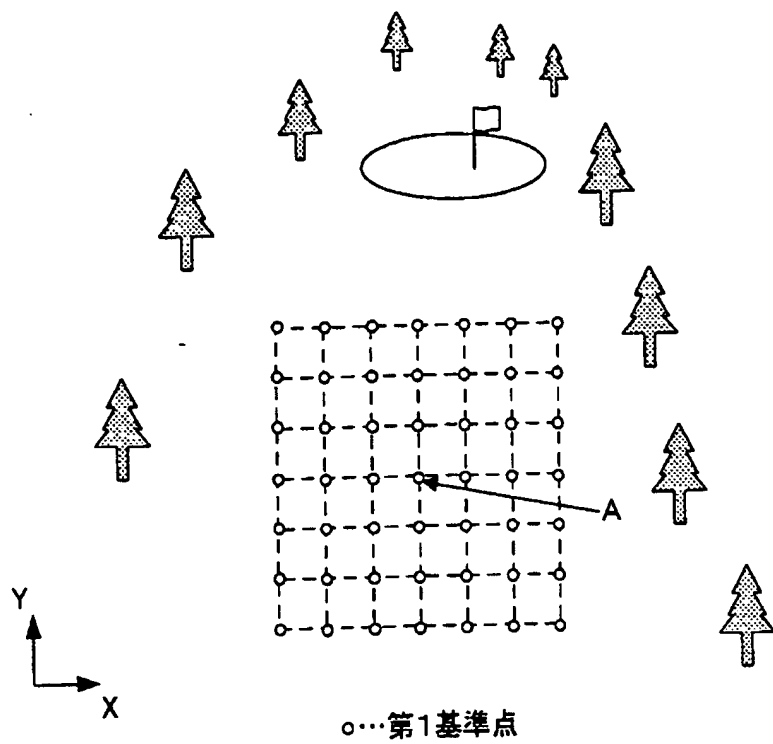


图 5

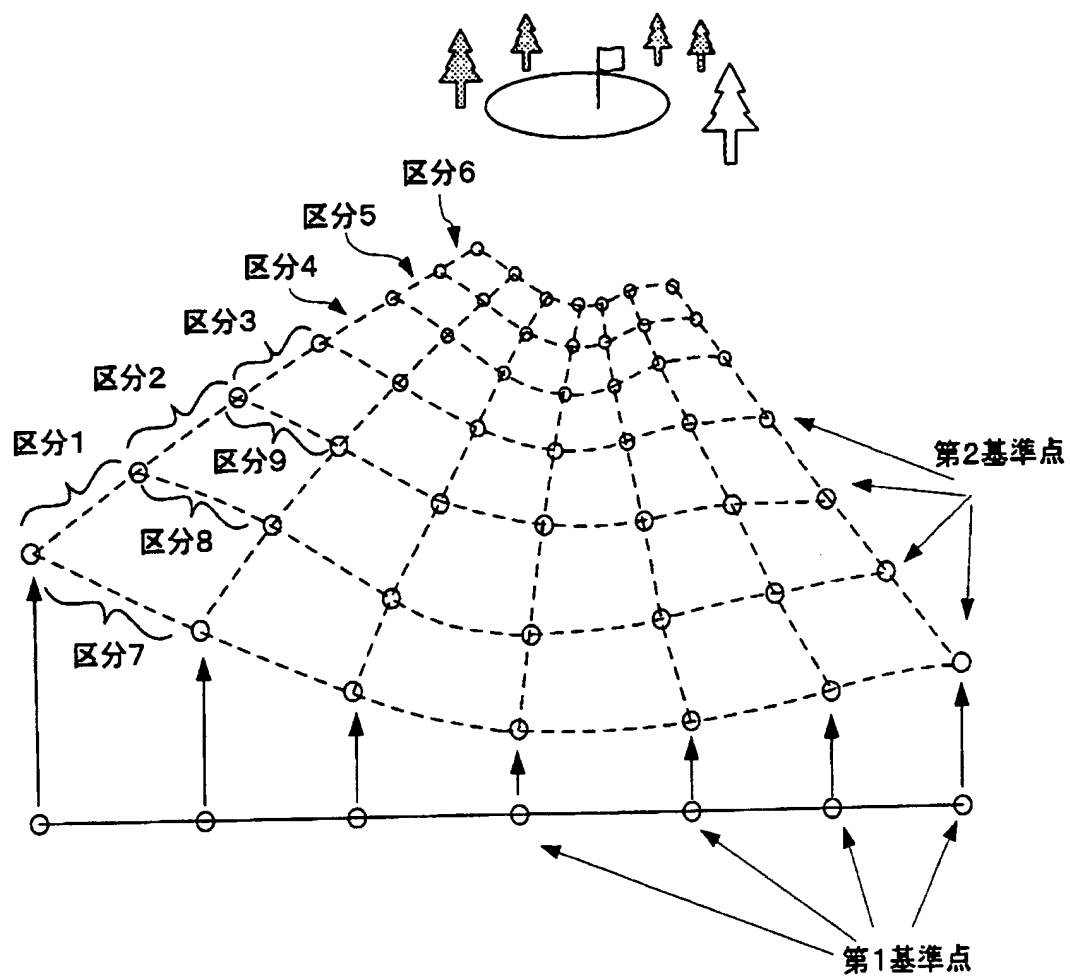
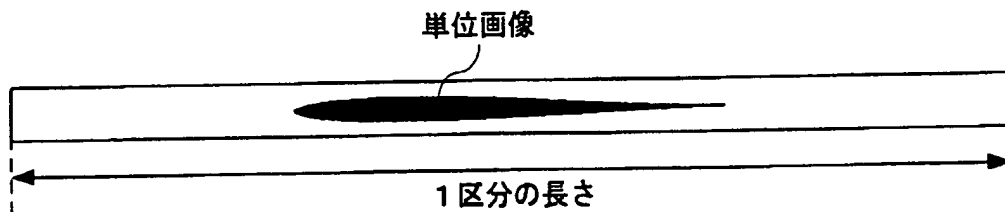
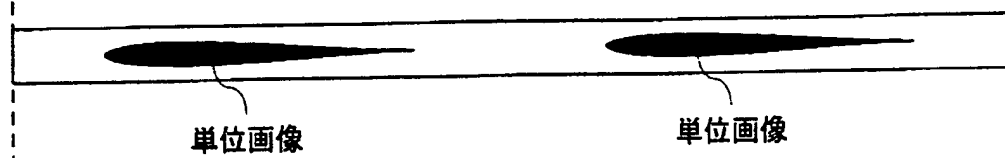


図 6

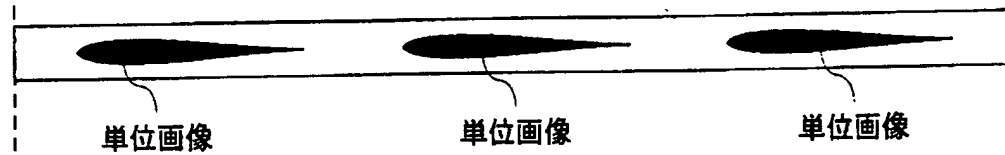
(A) グリッド線テクスチャ 1



(B) グリッド線テクスチャ 2



(C) グリッド線テクスチャ 3



(D) グリッド線テクスチャ 4

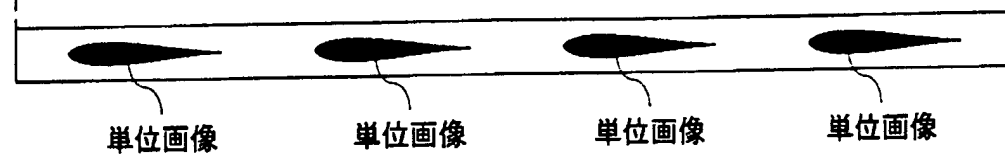
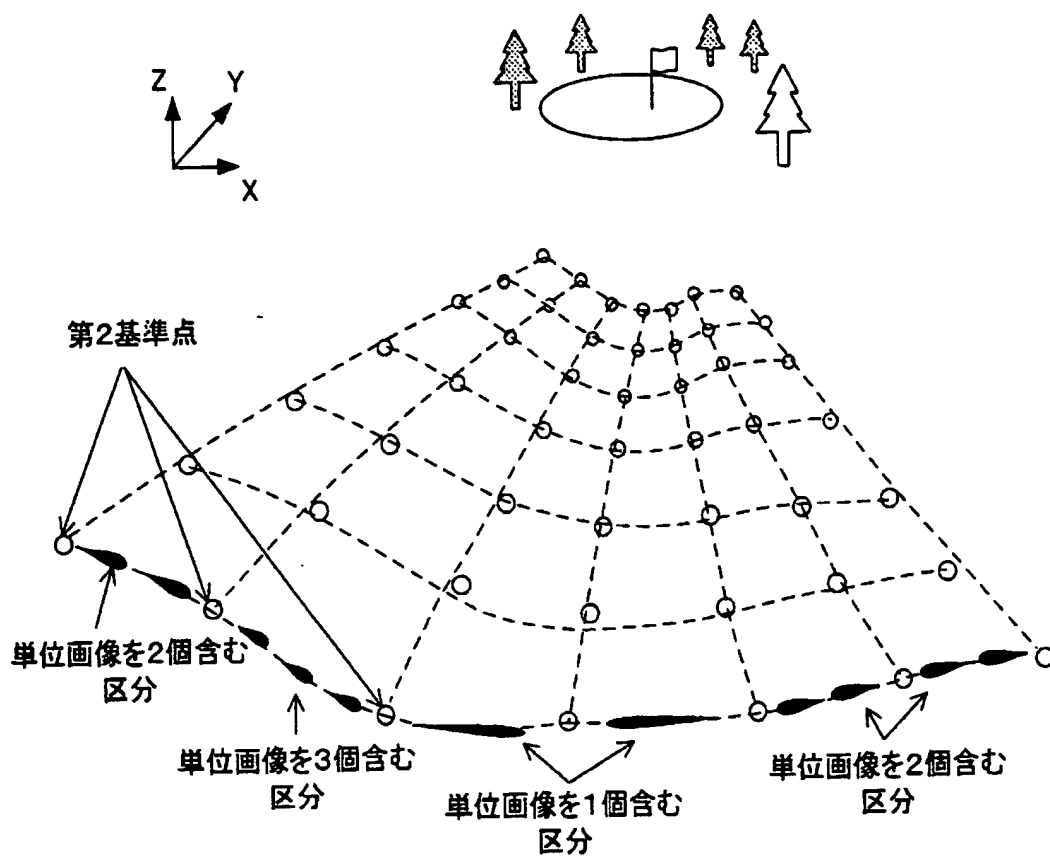


図 7

(A)



(B)

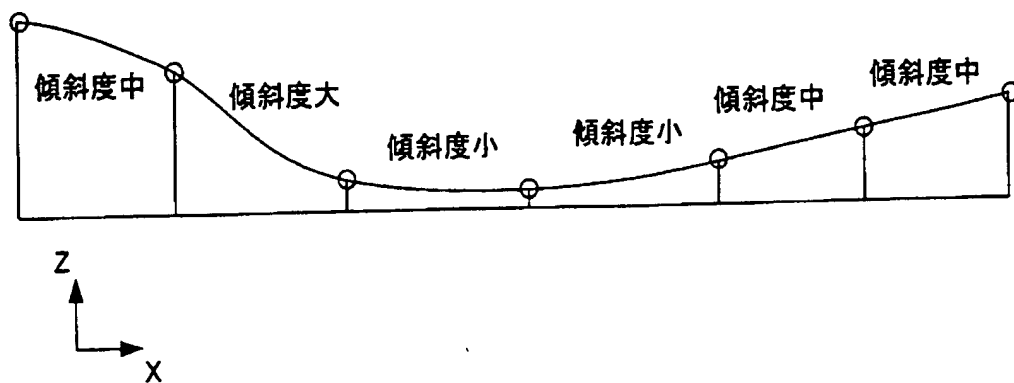


図 8

テクスチャテーブル

区分名	グリッド線テクスチャ番号 (N)
区分 1	...
区分 2	...
区分 3	...
⋮	⋮
区分 n	...



图 9

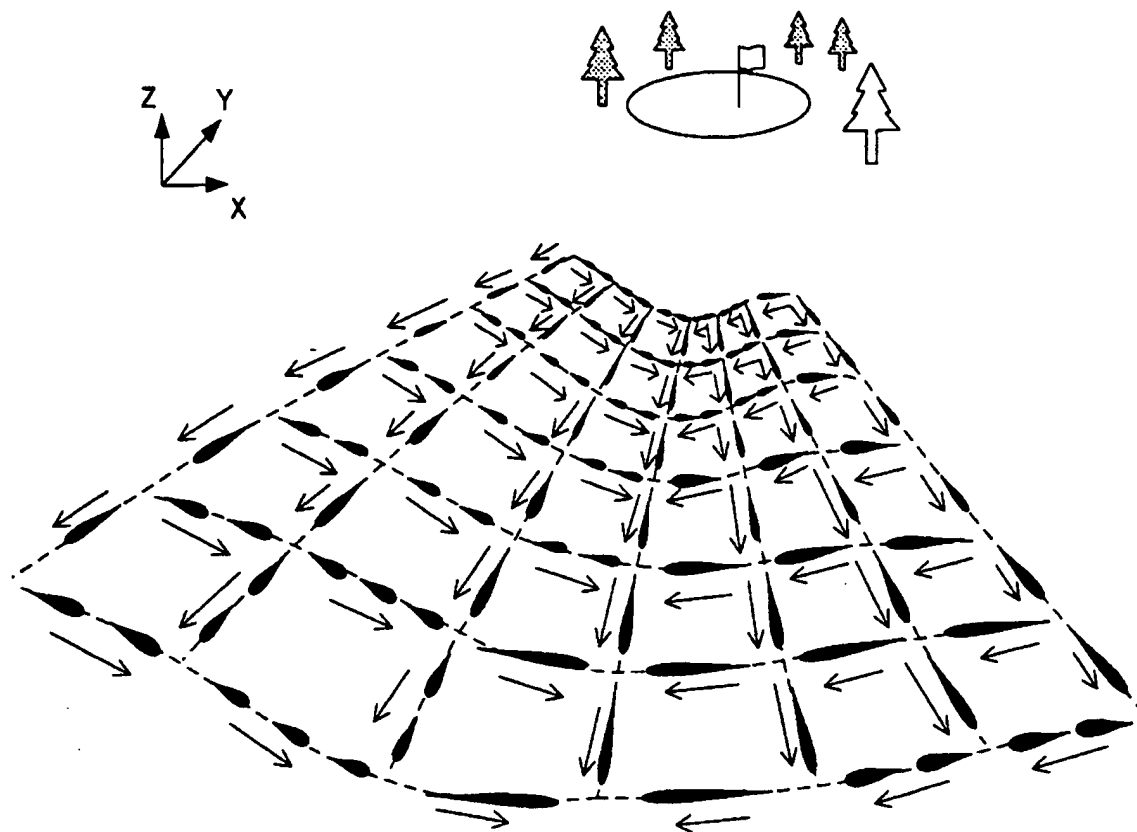


図 10

ゲーム画面

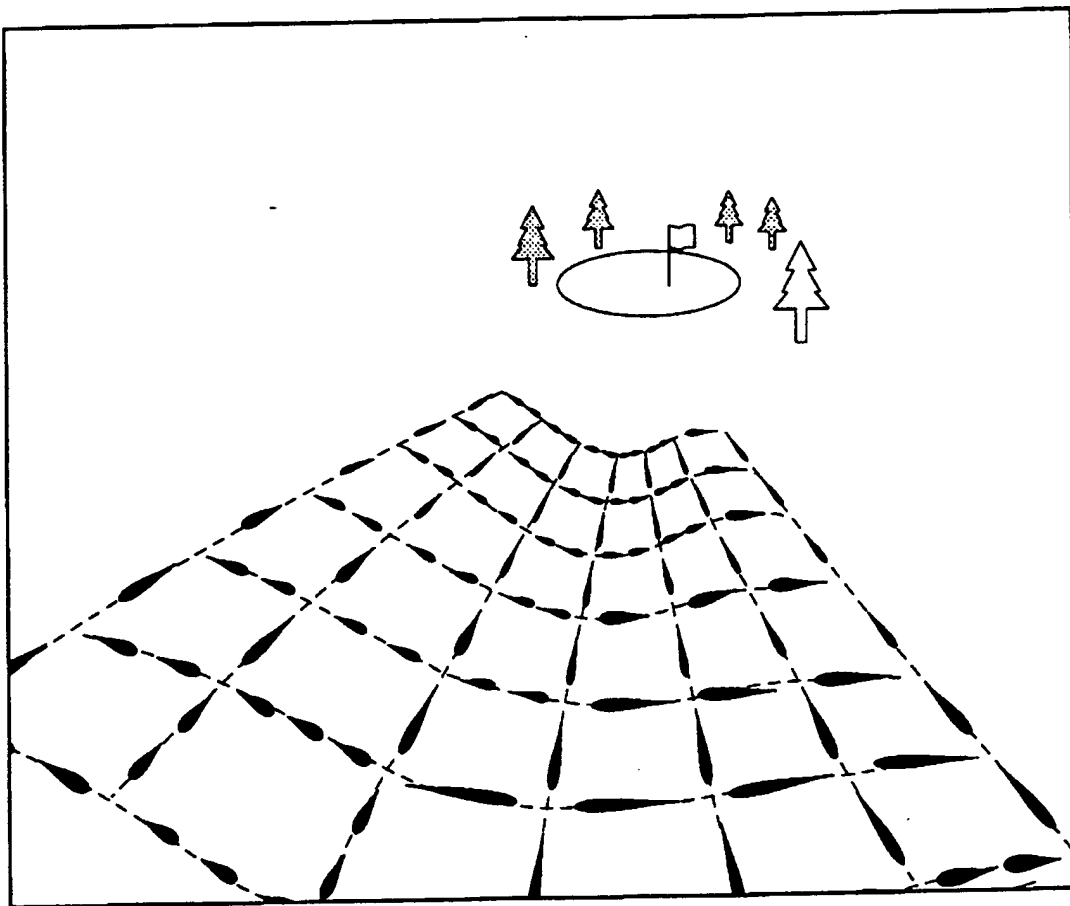
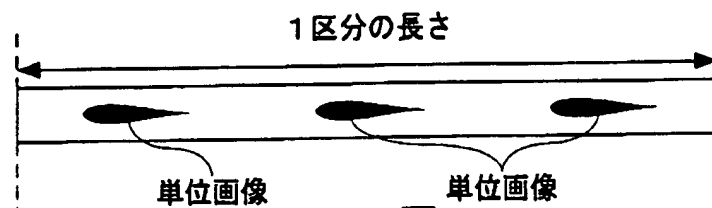
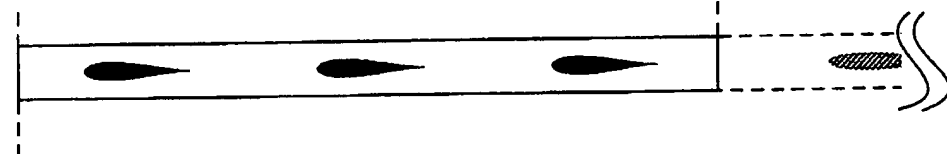


図 1 1

(A) グリッド線テクスチャ 3



(B) 繰返テクスチャ



オフセット=0

(C) 区分への貼り付け  
(第0フレーム)

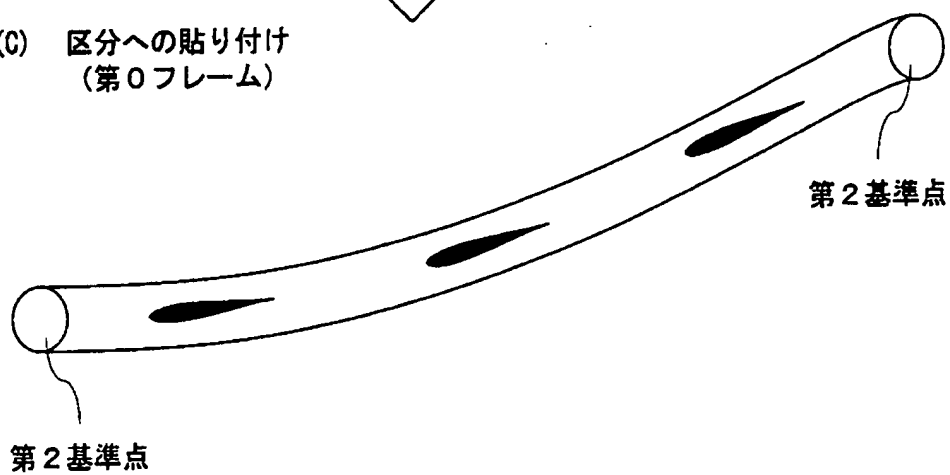
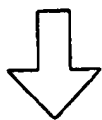
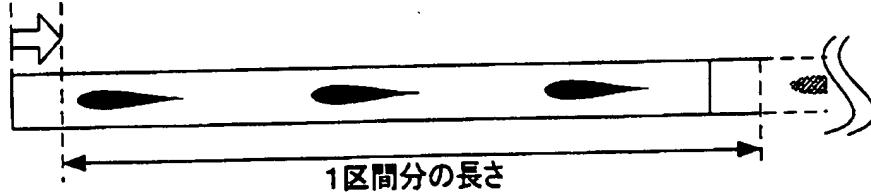
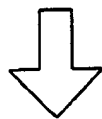
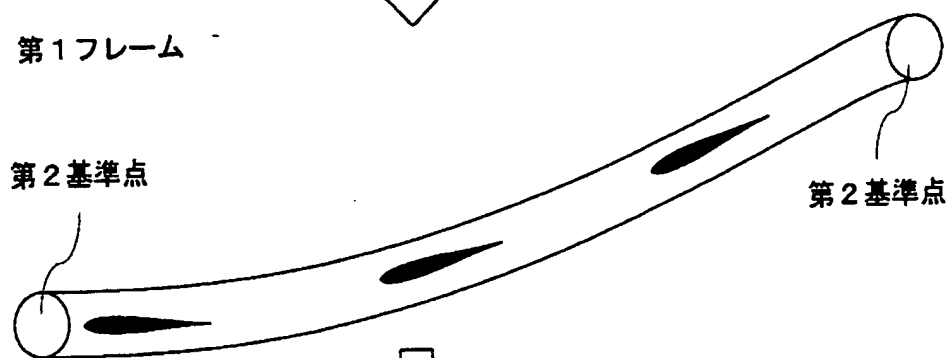


図 1 2

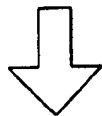
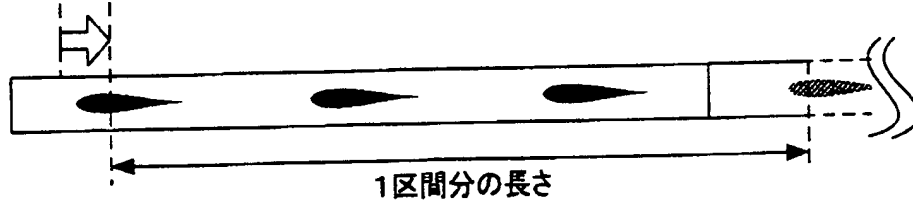
(A) 第1フレーム  
オフセットをずらす



(B) 第1フレーム



(C) 第2フレーム  
オフセットをずらす



(D) 第2フレーム



図 13

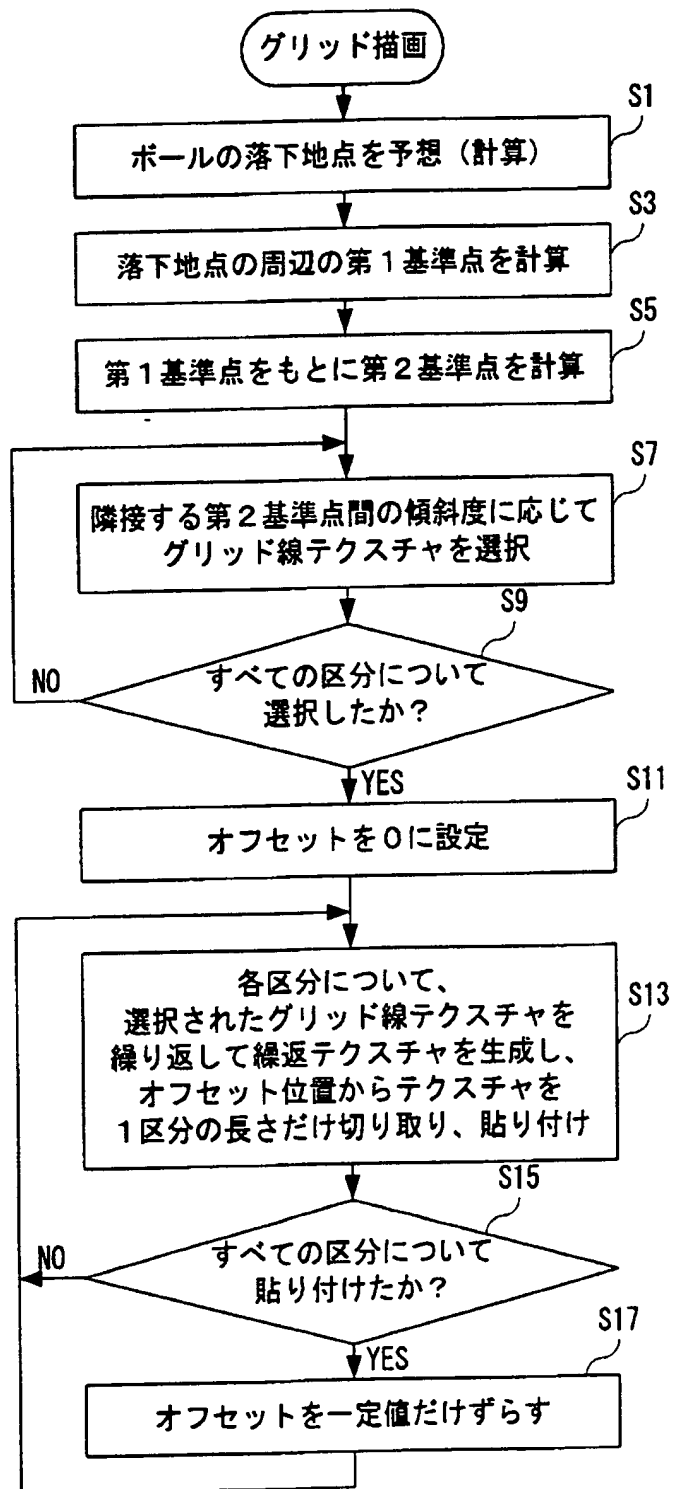
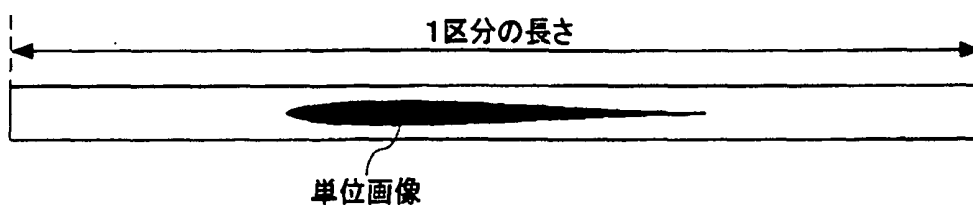


図 1 4

(A) 基準テクスチャ

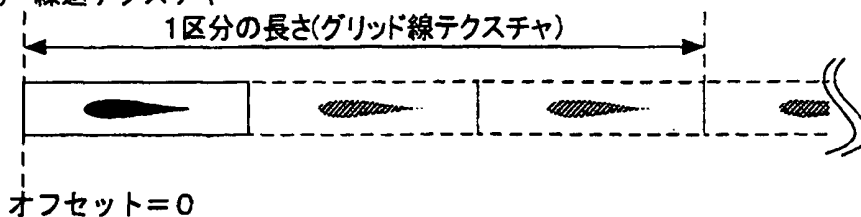


横方向を3分の1に縮小

(B) 縮小テクスチャ



(C) 繰返テクスチャ



(D) 区分に貼り付け  
(第0フレーム)



図 15

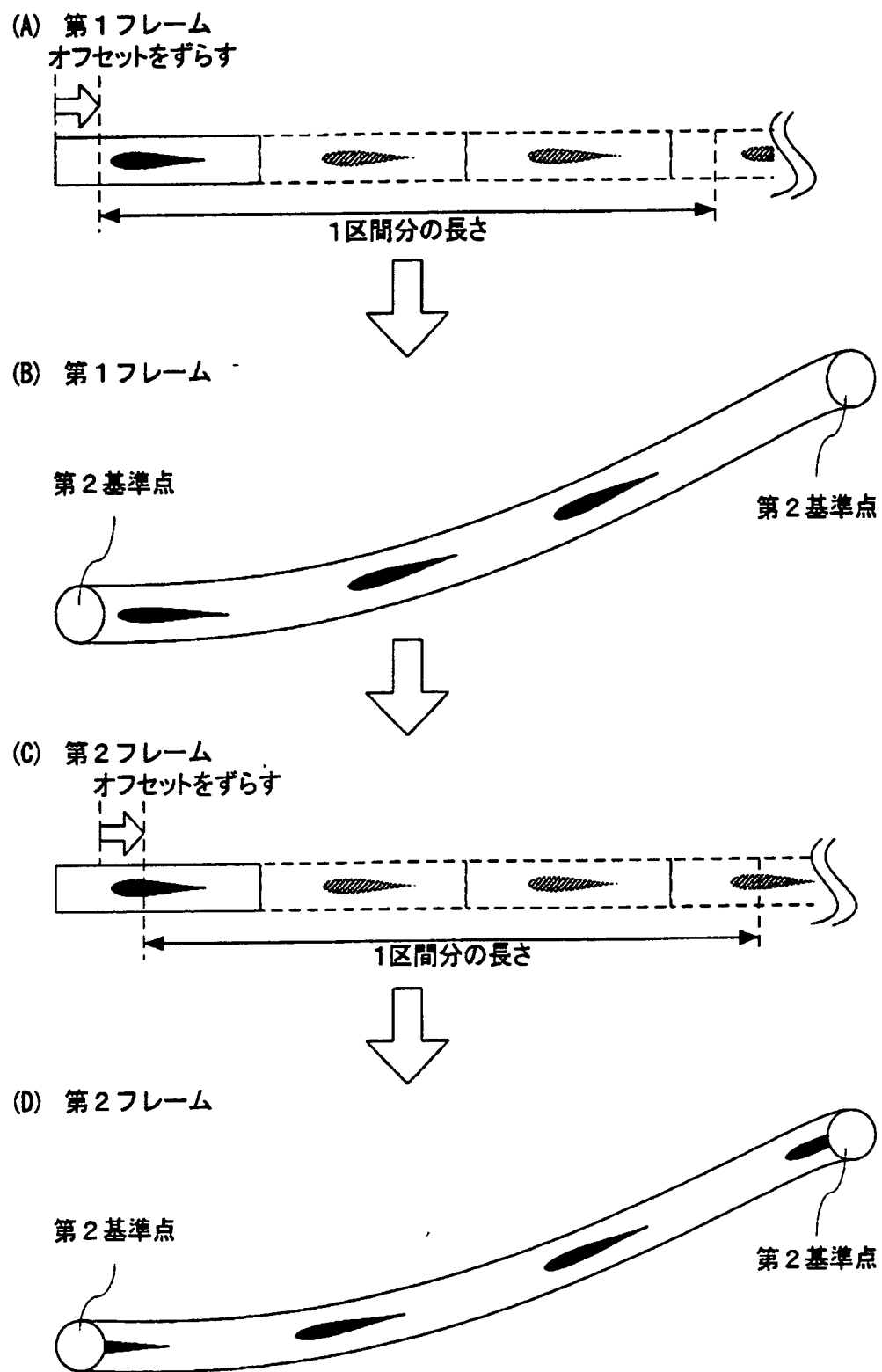


図 16

テクスチャテーブル

区分名	単位画像の個数
区分1	...
区分2	...
区分3	...
⋮	⋮
区分n	...



図 17

